

Mittelalterbilder im Computerspiel „Medieval: Total War“. Zu Performativität und Immersion von Spieler und Avatar

Dr. Nicole Müller/ Dr. Ralf Schlechtweg-Jahn

1 Einleitung

Mittelalterrezeption ist längst ein etabliertes Forschungsgebiet, das sich sowohl mit dem Fortleben des Mittelalters in der Gegenwart als auch mit der stetigen Fortschreibung und Produktion von Mittelalterbildern in der Moderne befaßt, die das heutige Verständnis vom Mittelalter prägen.¹ Forschungen zum Mittelalterbild im Computerspiel sind dagegen noch recht selten, was sicher auch der Tatsache geschuldet ist, daß die Computerspielforschung insgesamt noch in den Kinderschuhen steckt.

Hier weiterzukommen, heißt deshalb notwendigerweise, sich intensiver mit der Frage auseinanderzusetzen, wie man überhaupt Computerspiele analysieren kann. Das Ziel dieses Aufsatzes ist deshalb zweigeteilt: Wir möchten auf der einen Seite einen methodischen Beitrag zur Computerspielanalyse leisten und auf der anderen Seite dann diese Überlegungen ins Praktische wenden mit der Frage nach den Mittelalterbildern im Computerspiel.

In dieser Allgemeinheit wäre das allerdings recht problematisch, weil Computerspiele mittlerweile in eine Fülle von Genres und Subgenres zerfallen, die alle eigenen Regeln gehorchen.² Wir werden unsere Überlegungen deshalb exemplarisch an einem Spiel mit dem etwas martialischen Namen „Medieval: Total War“³ erproben. Es handelt sich dabei im Wesentlichen um eine historisierende Wirtschaftssimulation in einem strategischen Teil mit einem Schlachtfeld-Kampfmodus in einem taktischen Teil.

2 Methodisches

Der methodische Ausgangspunkt ist dabei schwierig: Es gibt bislang keine anerkannte Methodik der Computerspielanalyse, sondern nur eine ganze Reihe von Vorschlägen und Versuchen, die häufig so disparat und verstreut sind, daß man noch kaum von einer zusammenhängenden Diskussion sprechen möchte. Das hat seinen Grund im Wesentlichen in der fehlenden disziplinären Verankerung der Computerspielforschung, auch wenn sich mittlerweile erste 'games studies' zu etablieren beginnen.⁴ Ein Vorteil dieser Situation ist allerdings, daß sehr unbekümmert gegenüber

¹ Vgl. vor allem die Sammelbände „Mittelalter-Rezeption“, herausgegeben von Jürgen Kühnel, Ulrich Müller u.a., und „Forum“, herausgegeben von Rüdiger Krohn.

² Vgl. beispielsweise Weinreich 1994. Ein Genrekanon hat sich im Computerspiel bereits recht früh etabliert.

³ Erschienen 2002 als zweiter Teil einer Reihe, erstellt von 'The Creative Assembly' und ursprünglich veröffentlicht durch Activision.

⁴ Der Tagungsband - „Level Up. Digital Games Research Conference“ - zur wohl ersten internationa-

fachlichen Disziplinierungen eine sehr produktive Debatte geführt werden kann, zu der die verschiedensten Fächer Beiträge leisten, wie die Film- und Medienwissenschaften, die Literaturwissenschaft, Pädagogik und Psychologie.

Ins Zentrum unserer eigenen methodischen Überlegungen wollen wir einen Performanzbegriff stellen, wie ihn vor allem die Theaterwissenschaft entwickelt hat. Man kann damit zum einen an eine Theoriediskussion anschließen, die mittlerweile in vielen kulturwissenschaftlichen Fächern geführt wird und deshalb vielleicht geeignet ist, zwischen den verschiedenen fachlichen Beiträgen zu vermitteln. Zum anderen ist der Begriff der Performanz unserer Ansicht nach besonders gut geeignet, einige wesentliche Besonderheiten von Computerspielen adäquat zu beschreiben. Was Computerspiele nämlich von anderen Kunstformen unterscheidet, ist, grob gesagt, ihre inhärente Interaktivität, weshalb Computerspiele sich nur sinnvoll analysieren lassen in Hinblick auf den Spieler und seine Aktivität.⁵

Der theaterwissenschaftliche Begriff der live-performance bezeichnet nach Fischer-Lichte „[...] alle Arten von Aufführungen im Theater und in anderen Künsten, im Sport, in der Politik und anderen Bereichen des öffentlichen Lebens [...], bei denen zwei Gruppen von Personen gleichzeitig leiblich im selben Raum anwesend sind, nämlich solche, die agieren, und solche, die ihnen dabei zuschauen, wobei diese Funktionen austauschbar sein können“.⁶ In einer performance verweisen die Körper der Akteure nicht auf andere, fiktive Körper, es wird also kein fiktionaler Raum inszeniert. Dem Zuschauer eröffne sich „[...] die Möglichkeit, die vor seinen Augen und Ohren ablaufenden Aktionen als Material zu betrachten und die Art ihres Vollzuges zu beobachten oder auch den einzelnen Handlungen irgendwelche Bedeutungen beizulegen [...]“.⁷

In einer Performance entsteht also eine nicht-fiktionale, zeitlich und räumlich je einmalig organisierte Kommunikation zwischen Performern und Publikum. Dabei werden die Zuschauer in aller Regel körperlich mit einbezogen und damit zu einem Seitenwechsel von der Zuschauer- zur Performerrolle gezwungen. Von einer Darstellung im üblichen Sinne kann dabei nicht gesprochen werden, weil keine Rollen vorgeführt werden, sondern stattdessen Körper in Raum und Zeit inszeniert werden, die auf nichts anderes verweisen.

Gerade diese Inszenierung von Zeit, Raum und Körpern in der Performance macht diese Überlegungen für die Analyse von Computerspielen unserer Ansicht nach brauchbar, wobei man allerdings, und im Unterschied zur Theaterperformance, ohne den Begriff der Fiktion nicht auskommt.

2.1 Körper: Der Spieler und sein Avatar

In der Computerspielforschung wird häufig in Anschluß an die Erzähltheorie argumentiert, wobei dann zwei implizite Rollen des Spielers im Spiel unterschieden werden: Es „[...] wird deutlich, dass sich die Aufgaben der Spielerin im Computerspiel aufteilen in die interpretativen Aufgaben der Rezipientin (die sie mit den Aufgaben der Rezipientinnen von nicht-interaktiven Medien teilt) und die Aufgaben des vom

len Tagung zur Computerspielforschung erschien 2003 in Utrecht, hrsg. v. Maninka Copier und Joost Raessens.

⁵ Der Aspekt der Narrativität soll uns in diesem Versuch nicht interessieren, vgl. dazu aber Furtwängler 2001.

⁶ Fischer-Lichte 2001, S. 311.

⁷ Fischer-Lichte 1998, S. 16.

Spiel implizierten Autors, die darin bestehen, eine Handlungskette im Spiel herzustellen.“⁸ Neitzel versucht diesen Ansatz dann weiterzuentwickeln, wenn sie feststellt, daß die Spieler im symbolischen Raum des Spiels präsent sein müssen, um diesen weiterentwickeln zu können. Ein wesentliches Mittel dafür ist der sog. Avatar, die konkrete Verkörperung des Spielers im virtuellen Raum, eine vom Spieler gesteuerte Figur.⁹

Die Beziehung von Spieler und Avatar ist denkbar komplex: So hat der Spieler eine ununterbrochene Erinnerung an alle Durchgänge durch das Spiel, gleichgültig, wie oft das Spiel unterbrochen, gespeichert und neu begonnen wurde. Und gerade bei Rollenspielen ist das ständige Speichern und neu Ansetzen der typische Modus der Zeitorganisation für den Spieler, der so erlerntes Wissen anwenden kann. Der Avatar hingegen ist immer nur auf dem Wissens- und Erfahrungsstand des letzten Speichervorgangs, alles, was danach geschehen ist, ist für ihn stets vergessen. Der Spieler kann fast immer mehr sehen und tun, als seinem Avatar möglich ist. Zugleich aber ist der Spieler an die Aufgaben gebunden, die sein Avatar zu erfüllen hat und scheitert mitunter an dessen zu gering entwickelten Fähigkeiten. Der Spieler kann darüber hinaus aber auch Fähigkeiten der Spielfigur nutzen, über die er selbst niemals verfügen wird, wie beispielsweise magische Kräfte o.ä. Umgekehrt aber kann auch der Avatar an den noch nicht genügend ausgebildeten Fähigkeiten des Spielers vor allem im Umgang mit der Steuerung scheitern,¹⁰ oder an dessen fehlender Übersicht, mangelhafter Planung usw. Der Avatar ist Teil der Spielwelt, kann aber anders als die computergesteuerten Figuren Dinge tun, die ihm nur deshalb möglich sind, weil er über Gedächtnis und Erfahrung des Spielers außerhalb des Spieles verfügen kann.

Als Spieler und als Avatar ist der Spieler also zugleich innerhalb und außerhalb des Spiels, verfügt über das Spiel wie das Spiel über ihn verfügt und ist dabei zugleich auch Leser und Erzähler des Spiels. Als Spieler ist der Spieler Performer seiner selbst, als Avatar hingegen Darsteller in einer fiktionalen Welt. Diese komplexen Verflechtungen lassen sich mit Kategorien wie 'Distanz' oder 'Identifikation' nicht mehr ausreichend beschreiben. Eine Computerspielanalyse muß deshalb dieses komplexe Verhältnis von Spieler und Avatar - in welcher Form auch immer sich das, durchaus genregemäß, darstellen mag - so präzise wie möglich zu beschreiben versuchen. Erst dadurch kommt man den Handlungsmöglichkeiten, die der Spieler hat, auf die Spur.¹¹

⁸ Neitzel 2004, S. 195.

⁹ Ebd., S. 196. Neitzel unterscheidet den Avatar sinnvollerweise von anderen Symbolisierungen, wie Fadenkreuz, greifende Hand o.ä., die sie als digitale Werkzeuge bezeichnet (ebd., S. 197). Der Avatar ist dann in einer Mittlerposition zwischen Spieler und Werkzeug (ebd., S. 201). Zur Verdoppelung des Spielerkörpers im Spiel vgl. Krämer 2002, S. 144.

¹⁰ Neitzel stellt den Zusammenhang zwischen Steuerung und den Aktionen des Avatars über den Begriff der 'Geste' her (ebd., S. 199/200): „Gesten sind [...] Handlungen, die einen symbolischen Gehalt haben.“ Eine bestimmte Tastenkombination hat im Spiel Effekt und Bedeutung, und wird damit symbolisch aufgeladen. Sie unterscheidet die Geste entschieden vom Befehl: Ein Befehl impliziert ein einseitiges, hierarchisches Verhältnis, das aber im Computerspiel gerade nicht gegeben ist. Die Beziehung zwischen Spieler und Avatar steckt voller komplexer Rückkoppelungen, die Neitzel mit dem Begriff der Geste erfassen will (ebd., S. 200).

¹¹ Es wäre eine eigene Überlegung wert, ob nicht einige der Mißverständnisse, die der massenmedialen und politischen Diskussion zu Computerspielen eigen sind, sich aus der distanzierten Beobachterposition und mangelnden eigenen Immersionserfahrung der Kritiker begründen. Wer einen Computerspieler beim Spielen beobachtet, dem entgeht leicht das Wesentliche an der Sache, nämlich das performative und immersive Erleben des Spielers. Der Spieler erfährt die Spaltung zwischen

Das bindende Element zwischen Avatar und Spieler ist der Körper des Spielers, der über das Handeln vor dem Bildschirm am Handeln hinter dem Bildschirm teilhat. Offenbar genügt der Vollzug so simpler körperlicher Tätigkeiten wie Mausclick oder Tastaturbenutzung, um in die Spielwelt einzutauchen. Es ist also die Verlängerung des Arms, der quasi durch den Bildschirm hindurchlangt und die Verfolgung seiner Aktionen mit Auge und Ohr, was Immersion¹² herstellt. Man erlebt am eigenen Körper, was der Avatar auf der anderen Seite tut, man kann ihm dabei zusehen und ist gleichzeitig am Handeln des Avatars beteiligt.

In dieser engen körperbezogenen Immersion ist die Atmosphäre des Spiels dann alles andere als gleichgültig. Für den Spielablauf mag es ja unwichtig sein, ob man Aliens oder Drachen jagt, für das Körpergefühl macht es hingegen einen gewaltigen Unterschied, ob der Avatar als Ritter mit einem Schwert in einer Drachenhöhle steht, oder aber als Weltraumpilot mit einer Laserpistole auf einem fremden Planeten.

2.2 Raum und Zeit

Der Avatar agiert in einer zeitlich und räumlich organisierten Welt, genauso wie der Spieler vor seinem Spielgerät. **Raum und Zeit** müssen deshalb neben dem Körper zentrale Kategorien der Analyse sein. Raum und Zeit lassen sich dabei zunächst, ähnlich wie in der Analyse erzählender Literatur, als Chronotopos im Bachtinschen Sinne beschreiben,¹³ also als Schaffung einer spezifisch raumzeitlich organisierten Erzählwelt, die der Text dem Leser als Angebot unterbreitet. Im Computerspiel ist die Zeit dabei wesentlich vom Raum bestimmt, denn das Bewegen des Avatars im Spielraum verbraucht Zeit, wobei Spielzeit und Spielerzeit auf komplexe Weise voneinander abweichen oder auch übereinstimmen können.

Mit Bezug auf den Spieler wird man andererseits aber auch von einem schwerer zu bestimmenden Raum- und *Zeitgefühl* sprechen müssen, das den Körper des Spielers in performativer Hinsicht wesentlich bestimmt. Als analytische Kategorie scheint uns dabei ein Begriff wie **Atmosphäre**¹⁴ sinnvoll, der gerade auch unter dem Gesichtspunkt der Mittelalterrezeption im Spiel hilfreich ist. In performativer Hinsicht ist die Atmosphäre dabei nicht notwendig nur beliebige, letztlich unwichtige und austauschbare Zutat zum eigentlichen Spiel, sondern wesentlich verantwortlich für das Körpergefühl und damit das Selbstverständnis des Spielers. Beschreiben läßt sich in der Analyse dabei vor allem, welche Angebote an Einfühlung sowie Raum- und Zeitorientierung das Spiel dem Spieler macht.

Spieler und Avatar am eigenen Körper, wobei ihm der Zutritt zu einer anderen Welt neue Erfahrungen mit sich selbst erlaubt, während der außenstehende Beobachter offenbar geneigt ist, den menschlichen Geist und Körper zum Anhängsel der Maschine verkommen zu sehen.

¹² Zum Begriff 'Immersion' vgl. unten, Kap. 2.3.

¹³ „Wir verstehen den Chronotopos als eine Form-Inhalt-Kategorie der Literatur [...]. Im künstlerischen Chronotopos verschmelzen räumliche und zeitliche Merkmale zu einem sinnvollen und konkreten Ganzen. Die Zeit verdichtet sich hierbei, sie zieht sich zusammen und wird auf künstlerische Weise sichtbar; der Raum gewinnt an Intensität, er wird in die Bewegung der Zeit, der Sujets, der Geschichte hineingezogen. Die Merkmale der Zeit offenbaren sich im Raum, und der Raum wird von der Zeit mit Sinn erfüllt und dimensioniert“ (Bachtin 1989, S. 7/8).

¹⁴ Atmosphären „[...] gehören weder allein den Objekten bzw. den Menschen zu, die sie auszustrahlen scheinen, noch denen, die den Raum betreten und sie leiblich erspüren. Sie sind im Theaterraum gewöhnlich das erste, das die Zuschauer erfaßt und 'tingiert' und damit in ihnen bestimmte Voraussetzungen für die weitere Wahrnehmung und Rezeption schafft. Sie 'stimmen' die Zuschauer in einer besonderen Weise auf das nachfolgende Geschehen 'ein', indem sie sie in eine spezifische 'Stimmung' versetzen [...]“ (Fischer-Lichte 2001, S. 320).

2.3 Die Verbindung von Körper und Spielraumzeit: Interaktion, Navigation, Immersion

Die Verbindung von Spielerkörper einerseits und Spielzeit und Spielraum andererseits läßt sich mit den Begriffen **Interaktion**, **Navigation** und **Immersion** genauer beschreiben – Begriffe im Übrigen, die in der Spielforschung bereits recht gut etabliert sind. Interaktion und Navigation beschreiben die Art und Weise, wie ein Spieler im Spiel und mit dem Spiel kommuniziert, Immersion hingegen Grad und Art des Eintauchens ins Spiel.¹⁵ Dies sind auch die beiden Pole, zwischen denen der Spieler sich stets bewegt: Die bewußte Kontrolle und Handhabung des Spiels über Interfaces und Steuerelemente einerseits und das tendenzielle Vergessen der Steuerung und damit das mehr oder weniger vollständige Eintauchen in die Spielwelt andererseits. Jedes Spiel verlangt dabei eine Einübung in die Steuerung, denn vergessen kann man diese erst, wenn man sie automatisiert hat. Dennoch bleiben immer Elemente übrig, die bewußt genutzt werden müssen, wie Speichern und Laden etc.

Im Folgenden wollen wir nun versuchen, mit diesen Kategorien ein konkretes Spiel zu beschreiben und dabei auf seine Mittelalterbezüge hin zu befragen.

3 Spielanalyse

3.1 Allgemeine Erläuterungen zum Spiel

„Medieval: Total War“ erlaubt den Spieleinstieg an drei Zeitpunkten: 1087, 1205 und 1321. Gleichzeitig gibt das Spiel ein absolutes Ende vor, das Jahr 1453, den Fall Konstantinopels. Dieser Zeitrahmen ist absolut, ein Davor bzw. ein Danach kennt das Spiel nicht. Der Ort des Spiels ist das Europa des Mittelalters, aufgeteilt in einzelne Herrschaftsgebiete, die deutlich an nationalstaatliche Gebilde erinnern. Dieses Spieleuropa erstreckt sich von den Britischen Inseln über das europäische Festland bis zum Ural und den Mittelmeerraum bis zur afrikanischen Küste bzw. der Küste des Heiligen Landes. Trotz dieses historischen Raum-Zeit-Gefüges geht es im Spiel aber nicht darum, Geschichte nur nachzuspielen, sondern vielmehr darum, gemäß den Vorgaben des Spiels zu gewinnen – und das heißt ganz explizit ein neues, so nie dagewesenes Europa zu schaffen. Die Mittel dazu sind, wie man das aus ähnlichen Computer- und Brettspielen gewohnt ist, klassisch kapitalistisch-imperialistisch: entwickeln, aufbauen, aufrüsten, erobern. Wie schafft es das Spiel, daß man sich dabei trotzdem wie im Mittelalter fühlt?

3.2 Intro

Das Intro erfüllt die Funktion, die virtuelle Welt des Spiels vorzustrukturieren, das Spiel und somit der Handlungsraum des Spielers wird raumzeitlich verortet. Das komplexe, an einen Kinotrailer erinnernde Zusammenspiel von Ton, Bild und Erzählerkommentar designed den Raum und schafft die mittelalterliche Atmosphäre des Spiels. In dieser gesamten Einführung bleibt der künftige Spieler noch passiver Zuschauer, weshalb sich das Intro auch mit filmwissenschaftlichen Analyseverfahren beschreiben läßt.

¹⁵ „Immersion bedeutet das Eintauchen in einen Raum oder in ein Geschehen, das völlige, distanzlose Aufgehen in einer Computerspielwelt, das Vergessen des Interface“ (Gunzenhauer 2003, S. 63).

Die Bilder, derer sich das Intro bedient, sind durchaus vertraut und folgen klassischen Filmmustern, die nicht nur dem Stammpublikum solcher Filme und Spiele bestens bekannt sein dürften. Vorbilder dürfte es zu Genüge geben: Der Film „Braveheart“ beispielsweise mit seinen Schlachten in den Highlands oder aber die Belagerungssituation im „Herrn der Ringe: Die zwei Türme“. Dazu beeindruckt die irgendwie prophetisch klingende Stimme des Off-Erzählers, die den Auftrag des Spielers formuliert.

Während das Bildergewirr noch undeutlich und dunkel ist, hebt die Stimme des Erzählers an: „In einer finsternen Zeit...“ Während dann im Hintergrund eine orientalisches klingende Frauenstimme akustische Mittelalterklischees in Gang setzt, erhält man die Totale auf eine beflaggte Burg, auf welche die Sonne niederbrennt. Die optische Situation dieser Burg erlaubt sofort Assoziationen zum Heiligen Land: Wüste, Sonne, Staub, ganz offensichtliche Hitze. Hier bedient sich das Intro ganz eindeutiger Filmbilder, die eine Verortung des Spiels sofort ermöglichen: die Zeit der Kreuzzüge, Heiliger Krieg, Mittelalter, martialisch, archaisch, tapfere Männer, gute Soldaten, Helden. Der Kampf im Heiligen Land hat innerhalb dieses Kontextes auch meist etwas Gutes und mag es nur der gute Wille sein. Moral oder Ethik interessieren das Spiel aber nicht wirklich, damals war es nun mal so.

Ein Kamerazoom weg von der Burg endet im spärlichen Graswuchs einer Ebene, und schon sieht man einen schwarzen Skorpion, ein bedrohliches und fremdes Element, das hier die Wüstenassoziation nur noch verstärkt und den ersten Eindruck erneuert bestätigt: Fremde, feindliches Land, Bedrohung allerorten. Der Skorpion füllt die 'Leinwand' fast völlig aus, dann sieht man im nächsten Atemzug ein riesiges Schwert (und wie wir alle aus der langen Filmtradition der Kreuzritterfilme wissen, waren die Schwerter im Mittelalter riesig!), das das Tier durchbohrt. Schnitt, und man blickt in das Gesicht des Schwertführers, erst im Profil, dann dreht er sich in Zeitlupe in die Kamera. Sein Gesicht ist kampfgezeichnet, sein Blick scharf, geradezu tödlich. Der blauäugige Ritter in Schildplattenrüstung aus dem 16. Jahrhundert mit Dreitagebart kennt kein Erbarmen – eindrucksvoll gerade erst am Skorpion bewiesen. Der orientalische Gesang der Frau ist mittlerweile zu einem dunklen Rumoren übergegangen und erstarkt nun zu lautem Schlachtenlärm.

Erneuter Schnitt, der Zuschauer befindet sich plötzlich inmitten einer tobenden Schlacht. Armeen, die aufeinander in archaischer Weise einstürmen, Schlachtengeräusche, Belagerungstürme, verzweifelte Einheiten, die ihre Burg zu verteidigen suchen, Soldaten werden getötet durch Pfeil und Schwert. Die Kamera wackelt, als ob sie mittendrin sei. Angst, Chaos ebenso wie wilde Entschlossenheit und Kampfesmut brüllen dem Betrachter entgegen. Triböke, die wütend Gesteinsbrocken gegen Burgmauern katapultieren, der einzelne Tapfere, der seine Schießscharte wie sein Leben verteidigt. Der Erzähler kommentiert, stets mit durchaus pathetischen Pausen, die seinen Worten noch mehr Gewicht, ja geradezu etwas Prophetisches verleihen: „In einer Zeit der Furcht... der Macht... und des Todes... nehmen einige Wenige ihr Schicksal selbst in die Hand!“

Damit endet das Intro, das Logo des Spiels erscheint und die bedeutungsschwangere Stimme des Erzählers endet mit den Worten: „Medieval: Total War!“ Das Intro formt die Erwartungshaltung des Spielers ebenso, wie es den Raum beschreibt, in welchem das Spiel handeln wird. Wie eine Tür eröffnet es dem Spieler Eintritt in die Welt des Spiels, in ein virtuelles Mittelalter, das bestens bekannt erscheint.

Auch in dem im Anschluß an das Intro erscheinenden Menü wird dieses Raum-Zeit-Bild präsent gehalten. Akustisch wird es von einem Männerchor untermalt, dessen Gesang an gregorianische Choräle erinnert, während im Hintergrund die Schatten einer wilden Schlacht tanzen.

3.3 Strategischer Teil

Raum-Zeit-Orientierung

Im Menü wählt man dann den Anfangszeitpunkt, 1087, 1205 oder 1321. Man beginnt das Spiel also in einem konkreten historischen Moment, aber bereits nach wenigen Minuten ändert sich diese Wahrnehmung. Die Zeit ist während des strategischen Teils rundenbasiert, ein Jahr entspricht dabei einer Spielrunde. Jede abgeschlossene Runde bringt somit das definitive Spielende ein Stückchen näher. Wann eine solche Runde jedoch als beendet gilt, entscheidet der Spieler per Mausclick. Innerhalb einer solchen Runde kann sich der Spieler für seine Entscheidungen alle Zeit der Welt lassen. Das Spiel ermöglicht dabei grundsätzlich zwei Gewinnstrategien: Der Spieler hat zum einen die Möglichkeit, den Spielraum zu erobern, oder aber zum anderen, das eigene 'Volk' zur höchsten Entwicklungsstufe zu führen. Sobald die Runde von ihm beendet wird, werden seine Befehle ausgeführt. Der Computer berechnet dann die Züge der Computergegner und die Auswirkungen der Spielerzüge auf das Spiel insgesamt. Dabei kann der Spieler zusehen und quasi Einblick erhalten in die Strategien der KI-Gegner, oder aber einfach weiterklicken. Will der Spieler als Spieler Zeit sparen, dann klickt er die Bewegungen im Raum einfach weg und die strategischen Züge der angrenzenden Reiche bleiben verborgen. Oder aber der Spieler kann die Zeit als Strategie nutzen und erhält so für einen kurzen Moment den Einblick in die Raumorganisation und damit wieder in die Strategie seiner potentiellen Gegner. Die Hoheit über die Zeit, die der Spieler im strategischen Teil hat, kann somit auf Kosten des Wissens um die Raumorganisation und Strategien anderer Einheiten gehen.

In Bezug auf die Zeit ist der strategische Teil des Spiels also ausgesprochen ambivalent: Auf der einen Seite beginnt bereits mit dem ersten Rundenende das Spiel gegen die Zeit, denn sobald das Jahr bzw. die Runde 1453 erreicht ist, ist das Spiel vorbei und man hat entweder gesiegt oder verloren. Auf der anderen Seite ist der Spieler in der jeweiligen Ausgestaltung seiner Runde völlig frei, er handelt unter keinerlei Zeitdruck. Jede Runde orientiert sich tendenziell an der kommenden, jegliches Handeln ist gemäß den Siegbedingungen an einen nächsten Schritt gekoppelt. Es vergeht also keine historische Zeit und die einzelnen Aktionen jeder Runde lassen sich nicht zu einer Erzählung zusammenfügen. Wird man als Spieler im Intro noch in eine bestimmte Zeit versetzt, so vergehen nun eigentlich nur noch Runden. So paradox es auch klingen mag, das Mittelaltergefühl beim Spielen im strategischen Teil ist von der Zeitorganisation unabhängig.

Der Raum im strategischen Teil ist mehrschichtig organisiert. Der Spieler hat zunächst die Möglichkeit, sich mit Hilfe des Interface die gesamte Karte anzusehen. Das Design des Spielraums ist das einer Karte auf einem braunen Holztisch. Beides erinnert deutlich an die Spielsituation von bekannten Brettspielen wie *Risiko* oder *Stratego*, wobei auch Assoziationen zu Filmszenen des über seinen Karten brüten-

den Feldherrn möglich sind.¹⁶ Der Raum, den es hier zu erobern gilt, ist ein bereits kartographierter, er muß also nicht als unbekannter Raum neu entdeckt und in die sichtbare Welt des Spielers integriert werden, wie dies in anderen Spielen der Fall ist. Das an sich bekannte Europa dieser Karte ist aber nicht überall gleich, es ergibt sich ein deutliches Ost-West-Gefälle bezüglich Größe und Qualität der einzelnen Territorien. Die äußeren Grenzen nach Norden und Westen hin sind eindeutig und unveränderbar, das Meer kann nicht überwunden werden. Der Osten hingegen ist offen und bedrohlich, denn zu einem bestimmten Zeitpunkt im 13. Jahrhundert tauchen hier die Horden der Mongolen auf, die dem Spieler, der in diesen Gebieten Territorien hat, schwer zu schaffen machen. Im Süden endet die Karte kurz hinter der nordafrikanischen Küste. Jenseits dieses Küstenstreifens ist nichts und von dort kommt auch nichts, das Innere Afrikas ist inexistent.

Das Spielbrett wird aus der Vogelperspektive betrachtet, die Raumsicht ist mehr oder weniger zweidimensional. Allerdings ist diese umfassende Übersicht auf den Spielraum eine vermeintliche, denn der Raum bleibt abstrakt. Jenseits der geographischen Elemente und der Territorialgrenzen sieht man zunächst einmal nichts als leeren Raum. Anders verhält es sich mit dem Raum, welcher dem Spieler bereits gehört. Dieser ist nach militärischen, wirtschaftlichen und religiösen Kriterien organisiert und ausbaufähig. Die für Computerspiele so entscheidende Raumorganisation anhand der Grenze von sicherem und unsicherem Raum wird in „Medieval: Total War“ zur Grenze zwischen erobertem und noch nicht erobertem Raum. Der Spieler ist im strategischen Teil stets gleichzeitig Pionier und Eroberer, der nun entscheiden muß, wie er den neuen Raum im Rahmen seiner bisherigen Strategie – und das heißt auch im Rahmen seiner bisherigen Raumorganisation - nutzt. Dies ist sowohl qualitativ (Ausbau der Infrastruktur) als auch quantitativ (im Hinblick auf weitere Eroberungszüge) möglich. Eine weitere Möglichkeit, Raum im Spiel zu nutzen, ist der Einsatz von strategischen Einheiten, wie Abgesandte, Attentäter oder Religionsvertreter, die man in unbekannte Territorien schicken kann. Diese Einheiten erkunden einen Raum aber nie endgültig, sie erlauben nur einen zeitlich begrenzten Einblick in die jeweilige Raumnutzung des potentiellen Gegners. Ebenso ermöglicht das Verheiraten der eigenen Prinzen in andere, fremde Herrschaftshäuser Anspruch auf die Ländereien dieser Dynastie zu erheben, falls sie keine weiteren Nachkommen hervorbringt.

Die Organisation des Raums im strategischen Teil ist in dieser Perspektive eine eher nichtkriegerische, sie verlangt vom Spieler stattdessen in erster Linie langfristige Überlegungen, die es im Spiel über die strategischen Einheiten und die Nutzung des Raums unter wirtschaftlichen Aspekten umzusetzen gilt. Die Handhabung der militärischen Einheiten unterliegt dabei eher einer logistischen Umgangsweise, es gilt, sie auszuheben, zu organisieren, sie zu verbessern. Der Spieler trifft in dieser Phase des Spiels seine Entscheidungen allein, der unmittelbare Effekt dieser Handlungen wird lediglich indirekt vermittelt, denn er ist dem Raum als Strategie quasi übergeordnet.

Diese Omnipotenz des Spielers bezüglich der Raumorganisation kann allerdings empfindlich gestört werden. Im Umgang mit diesem territorialen Raum und seinen festen Grenzen weist das Spiel nämlich einen sehr mittelalterlich anmutenden Zu-

¹⁶„Das Leitbild des face-to-face Niveaus der Kriegführung bildet der Typus des Feldherrn als Genie. Das Genie, das von den strategisch-logistischen Planungen bis zu den taktischen Ausführungen alles prägen und daher alles unter Kontrolle haben soll, soll als Leitungsinstanz zugleich noch selbst Krieger sein. Der Typus und sein Habitus entspringen seiner Prägung nach der optisch-akustischen Präsenz und dem Modus der face-to-face Kommunikation“ (Kaufmann 1996, S. 67).

satzaspekt auf: Ein Territorium zu erobern bedeutet immer auch, die dort herrschende Familie abzusetzen. Mit schöner Regelmäßigkeit aber tauchen solche abgesetzten Familien im Laufe des Spiels wieder auf und versuchen, an der Spitze einer Rebellenarmee das verlorene Land zurückzuerobern. Das modern-territoriale Organisationsprinzip des Raumes wird dabei unterlaufen durch ein tatsächlich mittelalterlich anmutendes Prinzip der sippenbezogenen Organisation von Herrschaft, was den Spieler ganz erheblich unter Druck setzen kann. Es ist dieses Hereinbrechen des Nichtberechenbaren, des Nichtplanbaren, das ganz offensichtlich als mittelalterlich konnotiert wird. Verknüpft wird dies mit historischem Faktenwissen, wenn historische Ereignisse der verschiedensten Art in den einzelnen Runden des strategischen Teils über Popup-Fenster mitgeteilt werden, die auf den Spielablauf aber gar keinen Einfluß haben. Gleichzeitig stellt die Tonspur im Hintergrund immer wieder Assoziationsmaterial zur Verfügung: Das Zwitschern der Vögel, als ein Hinweis auf Frieden und Harmonie, wird untermalt von einer ruhigen, mittelalterlich klingenden Melodie, gespielt auf einem eine Laute assoziierenden Zupfinstrument.

Von nicht unerheblichem Einfluß auf den Spielverlauf ist die Entscheidung für ein Ausgangsterritorium, die man zu Spielbeginn treffen muß: Zum einen, weil die verschiedenen Territorien einen sehr unterschiedlichen Entwicklungsstand aufweisen und das Spiel dadurch schwerer oder leichter wird. Zum anderen aber auch dadurch, weil man sich dabei für eine bestimmte religiöse Ausrichtung entscheidet, denn die Territorien sind entweder katholisch, orthodox oder moslemisch. Und in den katholischen Territorien hat man andauernd mit einem weiteren Störfaktor zu kämpfen, nämlich dem Papst. Jeder Überfall auf einen katholischen Nachbarn zieht nach einigen Warnungen unweigerlich eine Exkommunikation nach sich und bald darauf den Aufruf zum Kreuzzug gegen den Spieleravatar. Da ein solcher Kreuzzug so ziemlich die einzige legitime Möglichkeit zum Überfall auf einen katholischen Nachbarn darstellt, nutzen auch die KI-Gegner diese Möglichkeit nur zu gern.

Die Eroberung und Organisation des Raumes folgt also weitgehend kapitalistisch-imperialistischen Verfahren, die Widerstände gegen diese Organisationsarbeit hingegen – Mongolen, Papst, Sippenprinzip – sind wesentlich mittelalterlich konnotiert. Die Arbeit am Raum ist immer auch eine Arbeit gegen die Zeit, die im Spieler verkörperte Moderne ringt mit dem Mittelalter.

Körperorganisation

Wie wird man nun als Spieler in diesen mehrschichtigen Raum hineingezogen? Zum einen eröffnet das Kartendesign des Spielraumes, wie erwähnt, Assoziationen an bekannte Strategiespiele bzw. Filmszenen. Die Position des Spielers läßt sich in dieser Perspektive wohl am besten mit dem Begriff des omnipotenten Herrschers bzw. Feldherrn beschreiben, der durch seine Übersicht und seine strategische Überlegenheit den anderen stets einen Schritt voraus ist oder dies zumindest hofft zu sein. Diese Brettspielatmosphäre wird durch das spielfigurenähnliche Design der einzelnen Elemente wie Abgesandte, Prinzessinnen oder militärische Einheiten noch zusätzlich gestützt. Die Bewegung dieser Figuren verläuft dann auch entsprechend, der Mauszeiger nimmt sie auf und trägt sie auf eine neue Position. Die Tonspur begleitet diesen Vorgang mit entsprechenden Geräuschen, die an hölzerne Spielfiguren auf einem Holzbrett erinnern – kurzum, die Bewegungen der Figuren klingen „alt“ und vor allem „handgemacht“.

Doch mag die Perspektive des Spielers vor dem Bildschirm auf den ersten Blick noch so absolut erscheinen, ohne Avatar in Gestalt einer Herrscherfigur auf der anderen Seite des Bildschirms ist kein Spiel möglich. Dieser Avatar aber ist weit weniger omnipotent als der Spieler, sein Überblick ist beschränkt auf den Ort, an welchem er sich gerade befindet. Vor allem aber ist er sterblich. Wenn dieser Herrscheravatar stirbt, wird einer seiner Söhne Nachfolger – sollte der Avatar aber keine Söhne haben, ist das Spiel verloren. Der Herrscheravatar ist darüber hinaus auch durch rebellische Fürsten und Generäle gefährdet, die, wenn sie mit den Entscheidungen des Avatars bzw. des Spielers unzufrieden sind, ihr Treuebündnis aufkündigen können. Der Spieler hat dann die Wahl, auf wessen Seite er sich schlagen will, die des alten Königs und bisherigen Avatars oder die des rebellierenden Herausforderers und damit eines neuen Avatars. In beiden Fällen ist der Spieler anschließend damit beschäftigt, die Trümmer seiner Herrschaft irgendwie zu konsolidieren. Neben diese Abhängigkeit vom eigenen Avatar treten noch weitere unberechenbare Elemente, die dem Spieler das Leben schwermachen. So verfolgen die KI-Gegner ähnliche Eroberungsziele wie man selbst, oder aber der Mongolensturm bricht los. Die Welt des Mittelalters im Spiel ist damit zugleich kapitalistisch-planbar wie auch komplett chaotisch und unberechenbar.

Es ist gerade das bekannte Brettspielanalogue Design des strategischen Teils, welches für einen hohen Grad an Immersion sorgt und das, obwohl der Spieler hier quasi aus einer übergeordneten Perspektive heraus, der konkreten Handlung (im Sinne einer Schlacht) enthoben, operiert. Man handelt nicht unmittelbar in Gestalt eines Avatars, sondern nutzt eine eiserne Pfeilspitze als Cursor, mit welchem man selbst seinen Avatar im Spiel bewegen kann. Mit Hilfe der Gesten des Cursor-Avatars werden Handlungen vollzogen und gleichzeitig symbolisch gefüllt.¹⁷ Dabei bleibt die Distanz zum eigentlichen Schauplatz des Geschehens ebenso gewahrt, wie zum eigenen Avatar, der hier, ebenso wie alle anderen Spielfiguren, bewegt werden kann. Es ist das Moment des Handelns, des Arbeitens im Raum, das hier, trotz aller Überlegungen, die der Spieler zu erbringen hat, die Immersion ausmacht. Jedes strategische Element muß in eine Handlung überführt werden. Die Analogie in der Navigation zwischen Brettspielen und dem virtuellen Strategieraum hat etwas Handgreifliches, man bekommt als Spieler das Gefühl, aktiv am Geschehen mitzuarbeiten und das in einer vom Brettspiel gewohnten Form, die wenig Einübung erfordert. Immersion scheint uns hier also über das aktive Navigieren, die beständige Nutzung des Interface erreicht zu werden, durch überlegtes, geplantes Handeln, an welchem der Spielerkörper über die permanente Nutzung des Interface beständig teilhat.

3.4 Taktischer Teil

Raum-Zeit-Organisation

Im taktischen Teil ist die Zeitorganisation weder historisch noch rundenbasiert, sondern man agiert als Feldherr in Echtzeit, die aber auf 30 Minuten insgesamt begrenzt ist. In dieser Zeit wird man die Schlacht gewinnen oder verlieren.

¹⁷ „Komplex sind diese Gesten, weil sie aus verschiedenen zusammenwirkenden Teilen bestehen: Zumindest aus dem Drücken einer bestimmten Tastenkombination gekoppelt mit einer visuellen Darstellung. Die Geste vereinigt diese beiden Teile, die allein keine Bedeutung tragen, bzw. keine Geste mehr darstellen würde“ (Neitzel 2004, S. 199).

Das Spielfeld ist ein dreidimensionaler Schlachtraum und der Blick des Spielers schwebt, anders als im strategischen Teil, nicht mehr gottähnlich über der Welt, sondern eher wie ein Vogel in einem geringen Abstand über der Oberfläche. Die Landschaft ist organisiert nach der jeweiligen Region, Wüstenlandschaften im Orient und Schneeberge im Norden. Dazu kommen noch unterschiedliche Vegetationen, Wälder, Felder, Flüsse und ganz spezifische, provinzeigene Merkmale. Manche Regionen sind sehr hügelig, andere sehr bewaldet oder aber man kämpft inmitten eines Dorfes, man muß eine Brücke überqueren, eine Burg verteidigen etc. Die Landschaft ist eine lebendige, Kühe weiden und Vögel ziehen über die Felder hinweg. Wichtig ist auch das Wetter wie Regen, Sonnenschein, Nebel, Wind, Sandstürme oder sengende Hitze. Viele dieser Faktoren können eine Schlacht entscheiden: so sind Bogenschützen bei schlechtem Wetter weniger einsatzfähig, Fußtruppen werden bei großer Hitze schneller müde usw.

Die Perspektive des Spielers hat also radikal gewechselt. Er befindet sich nicht mehr in einem abstrakten Raum und die Trennung zwischen den Handlungen auf dem Spielbrett und ihren Effekten auf das Spiel ist nun aufgehoben zugunsten einer Perspektive in einem belebten Raum. Alle vorherigen strategischen Planungen mit den militärischen Einheiten werden nun schlagartig gegenständlich-konkret. Der Perspektivenwechsel vom zweidimensionalen zum dreidimensionalen Raum eröffnet eine ganz andere Form der Immersion, denn plötzlich ist man mittendrin, der Raum ist unmittelbar, erfahrbar, erlebbar.

Das Mittelaltergefühl des taktischen Teils ergibt sich vor allem aus der primitiven Gestaltung des Raums sowie aus den detailliert gezeichneten und animierten Figuren in ihren mittelalterlichen Rüstungen und Waffen. Ihre Organisation in festen Truppenkörpern wie auch ihre Uniformierung erinnern allerdings eher an Schlachtenbilder des 19. Jahrhunderts. Die Belagerungssituation mit mittelalterlicher Kriegsmaschinerie um eine Burg ergänzt das Bild.

Körperorganisation

Der Zusammenhang von Spieler und Avatar gestaltet sich nun um einiges komplexer und unmittelbarer als im strategischen Teil, denn es werden unterschiedliche Körperkonzepte durchlaufen, ehe man sich als Spieler inmitten der Schlacht wiederfindet. Das taktische Spiel beginnt zunächst mit einem Flug über die Landschaft, einer Kamerafahrt aus der Vogelperspektive, wie man sie aus Film und Fernsehen kennt. Dieser Flug ist noch ein körperloser, der Raum ist einsehbar, aber er ist noch nicht mit Truppen durchlaufen, durchkämpft und besetzt worden und somit noch nicht als gewonnen oder verloren markiert. Aber es ist zu diesem Zeitpunkt bereits ein taktischer Raum, denn schließlich sollte man mit den Örtlichkeiten einigermaßen vertraut sein, um keine bösen Überraschungen zu erleben. Dieser durchaus noch gottähnliche Status, den der Spieler in dieser Phase einnimmt, wird noch durch eine gewisse Macht über das Wetter gestützt, denn bei schlechtem Wetter kann man die Schlacht verschieben.

Doch um schließlich den Raum zu erobern, muß der Spieler diesen Status verlassen und sich aufs Schlachtfeld hinunter begeben, und dann klebt er regelrecht an seinen Truppen. Das Spiel wechselt dabei nicht in die Egoperspektive, nach wie vor schwebt man über seinen Truppen, aber man kann sich auch nicht vollständig von ihnen lösen. Während der Schlacht hat man also von der ursprünglichen Allmacht-

stellung erheblich eingebüßt zugunsten einer Nähe zum Geschehen. Der Spieler und seine Avatare kämpfen quasi Seite an Seite.

Dabei hat der eigene Feldherr, gekennzeichnet durch eine spezifische Fahne, eine besondere Stellung. Bringt der Spieler seinen Feldherrn nämlich in eine ausweglose Situation, dann wird dieser unter Umständen fliehen, gefangen genommen oder gar getötet, was regelmäßig einen verheerenden Effekt auf die Moral der eigenen Truppen hat. Ohne Feldherrnavatar ist es kaum noch möglich, eine Schlacht zu gewinnen und der Spieler muß meistens ohnmächtig mit ansehen, wie seine Truppen fliehen. Allerdings ist der Spieler mit dem Feldherrnavatar auch nicht identisch und manchmal gelingt es dann doch, die Truppen wieder zum Kämpfen zu bewegen. Der Feldherrnavatar verfügt darüber hinaus über bestimmte Eigenschaften, die man zuvor im strategischen Teil ablesen kann und die erheblichen Einfluß auf seine Standhaftigkeit und sein Ansehen bei den Truppen haben. So motiviert beispielsweise ein hochrangiger Feldherr die Truppen eher dazu, sich mit Elan in die Schlacht zu stürzen, als einer von geringerem Rang usw. Seinen Feldherrnavatar sollte man sich deshalb sorgfältig aussuchen und in der Schlacht gut schützen.

Andererseits ist man als Spieler seinem Feldherrn aber auch immer überlegen, denn schließlich kann der Spieler stets etwas mehr sehen, ist nicht durch Tod oder Gefangenschaft gefährdet und gerät deshalb auch nicht so leicht in Panik.

Man kann also kaum von einer Verkörperung des Spielers im Feldherrnavatar sprechen, wie man sie in Rollenspielen vorfindet.¹⁸ Vielmehr ist das Verhältnis von Spieler und Avatar vielleicht eher unter dem Stichwort 'Teamwork' zu begreifen, denn der Erfolg der Schlacht hängt eben nicht nur von der taktischen Vorgehensweise des Spielers ab. So ist die Verbindung zwischen Spieler und Avatar im taktischen Teil die engste im ganzen Spiel, ist doch der Feldherr die kostbarste Figur.

Aber auch die übrigen Truppenteile kann der Spieler je einzeln kommandieren und sich damit quasi als Truppenführer an ihre Spitze stellen. Dabei kann man den Kontakt zum Feldherrnavatar sogar vollständig verlieren und das mitunter mit verheerendem Effekt: Lokal mag man dann zwar den Truppenteil, den man gerade befehligt, erfolgreich zu einem Sieg geführt haben, was aber wenig nutzt, wenn an anderer Stelle des Schlachtfeldes der Feldherrnavatar gerade die Flucht ergreift. Hier die Übersicht nicht zu verlieren, verlangt dem Spieler einiges ab. Darüber hinaus sind die Truppenteile keineswegs gleichwertig, sondern unterscheiden sich nach Bewaffnung und Kampfmoral, so daß ihr Einsatz gut erwogen sein will. Da die Kämpfe aber in Echtzeit stattfinden, ist für Überlegung häufig keine Zeit. Im taktischen Teil befindet sich der Spieler deshalb, ganz anders als im strategischen, meistens in einer ausgemachten Streßsituation. Gerade dieser Streß sorgt aber für einen immens hohen Grad an Immersion. Nicht die Hoheit über die Zeit zu haben, zwingt den Spieler, sich in die Gegebenheiten und Anforderungen des Raums einzufügen.

Wieder ist es das Element des Handelns, das Immersion evoziert, diesmal allerdings unter anderen Prämissen. Organisation und Taktik haben einen unmittelbaren Effekt auf die Schlacht, wobei Fehler auf dem Schlachtfeld nur schwer wieder auszubügeln sind. Diese Unmittelbarkeit wird am sinnfälligsten über die enge Bindung zum

¹⁸ „Die Beziehung, die notwendig ist, um ein Computerspiel zu spielen, ist die Selbstidentifizierung, das Sich-Versetzen in die Situation des Avatars und die Übernahme seiner Handlungsmöglichkeiten. Im Unterschied zu nicht digitalen Rollenspielen, muss die Spielerin nicht versuchen, sich wie die andere Person oder fiktionale Figuren zu verhalten, der Computer schreibt vielmehr das Verhalten (inklusive einiger Freiheitsgrade) vor“ (Neitzel 2004., S. 205).

Feldherrnavatar präsent gehalten. Unberechenbarkeit und Chaos sind die Gestaltungsprinzipien, mit welchen sich der Spieler im Raum auseinandersetzen hat. Fast fühlt man sich an die Worte des Off-Sprechers im Intro erinnert, denn nun muß man 'sein' Schicksal wortwörtlich selbst in die Hand nehmen.

Die Schlachtsteuerung erweist sich dabei um einiges komplexer als im Strategie-Teil und man ist doch eine gewisse Zeit damit beschäftigt, diese einzuüben, bevor man sie 'vergessen' kann. Auch die Schlacht im taktischen Teil hat somit ein immens handwerkliches Element. Man muß sich den Sieg durch zwar spontanes und schnelles, aber gleichermaßen überlegtes Navigieren seiner Truppen erkämpfen. Daß jede Schlacht stets das Moment des Unvorhersehbaren hat – die Strategie des Gegners, das Wetter, die Verfassung der eigenen Einheiten, ein Hinterhalt, den man übersehen hat usw. –, erschwert ihre Organisation immer wieder.

4 Mittelalterbilder

Das gesamte Spiel ist beherrscht von einer Ambivalenz von Kontrolle und Anarchie. Die kontrollierten, planenden Teile bewegen sich dabei weitgehend in bekannten Mustern entsprechender Brett- und Computerspiele und lassen sich unschwer einem modernen, kapitalistisch-imperialistischen Weltbild zuweisen. In diesen Teilen des Spiels läßt sich die Mittelalteratmosphäre als Verkleidung wahrnehmen und auch ignorieren, wenn der Spieler sich auf seine Züge konzentriert.

Anders sieht es hingegen mit den anarchischen Elementen des Spieles aus, die nicht rein dekorativ bleiben, sondern die Spielzüge beeinflussen und damit eine unaufhebbare mittelalterliche Atmosphäre stiften: rebellierende Vasallen, ein sich ständig in die Politik einmischender Papst, Mongolen, die aus dem unberechenbaren Osten hervorstürmen und religiöse Differenzen, die einem das Leben schwermachen. Oder anders gesagt: Das Mittelalter ist vor allem ein Störfaktor bei der geordneten politisch-militärischen Neuorganisation Europas. Ein Störfaktor allerdings, der das Spiel überhaupt erst interessant macht, weil erst dadurch der Spieler in spezifische Ambivalenzen gerät, die ihn in Entscheidungsprozesse zwingen, die das Spiel von ähnlichen Spielen deutlich unterscheidet. Und an diesem Punkt ist das Mittelalterdesign dann auch nicht so ohne weiteres austauschbar.

Das Spiel bedient sich hier letztlich bei zwei Mittelalterbildern gleichzeitig, die spannungsvoll in Beziehung gesetzt werden: Das finstere Mittelalter, das der Moderne im Weg steht und das exotisch-faszinierende Mittelalter, das Aufregung und Handlungsmöglichkeiten eröffnet, die in der durchorganisierten Welt der Moderne als verloren gelten. Der Spieler trägt diesen Widerspruch am eigenen Leib aus, er freut sich, flucht, schwitzt und schwankt zwischen euphorischer Begeisterung und schwarzer Verzweiflung. Der Rücken schmerzt, der Nacken zieht und wenn die Maushand langsam Schwielen ansetzt, dann scheint man wirklich im Mittelalter angekommen zu sein.¹⁹

¹⁹„O beatissime lector, lava manus tuas et sic librum adprehende, leniter folia turna, longe a littera digito pone. Quia qui nescit scribere, putat hoc esse nullum laborem. O quam gravis est scriptura: oculus gravet, renes frangit, simul et omnia membra contristat. Tria digita scribunt, totus corpus laborat ...“ (Notiz eines Schreibers im 8. Jahrhundert, zitiert nach Trost 1991).

5 Literatur

Bachtin 1979

Bachtin, Michail M.: Die Ästhetik des Wortes. Hrsg. v. Rainer Grübel. Frankfurt/M. 1979

Bachtin 1989

Bachtin, Michail M.: Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik. Frankfurt/M. 1989 (= Fischer TB 7418)

Bartels 2001

Bartels, Klaus: Körper ohne Gewicht. Über Götter, Spieler und Avatare. In: Ästhetik und Kommunikation: Computerspiele 32, H. 115 (2001/2002), S. 69-74

Computerspiele - Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? Hrsg. v. Evelyne Keitel, Gunter Süß, Randi Gunzenhäuser und Angela Hahn. Lengerich 2003

Fischer-Lichte 1998

Fischer-Lichte, Erika: Auf dem Weg zu einer performativen Kultur. In: Paragrana 7 (1998), S. 13-29

Fischer-Lichte 2000

Fischer-Lichte, Erika: Performance-Kunst und Ritual: Körper-Inszenierungen in Performances. In: Lesbarkeit der Kultur. Literaturwissenschaft zwischen Kulturtechnik und Ethnographie. Hrsg. v. Gerhard Neumann und Sigrid Weigl. München 2000, S. 113-129

Fischer-Lichte 2001

Fischer-Lichte, Erika: Ästhetische Erfahrung. Das Semiotische und das Performative. Tübingen u.a. 2001

Forum. Materialien und Beiträge zur Mittelalter-Rezeption. Hrsg. v. Rüdiger Krohn. Bd. 1 Göttingen 1986; Bd. 2 Göttingen 1990; Bd. 3 Göttingen 1992

Furtwängler 2001

Furtwängler, Frank: "A crossword at war with a narrative". Narrativität versus Interaktivität in Computerspielen. In: Formen interaktiver Medienkunst. Hrsg. v. Peter Gendolla u.a.. Frankfurt/M. 2001, S. 369-400

Games Studies. The international journal of computer game research. <http://www.gamestudies.org/>

Gunzenhäuser 2003

Gunzenhäuser, Randi: Spielkultur: Stichworte zur kulturwissenschaftlichen Computerspielanalyse. In: Computerspiele - Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? Hrsg. v. Evelyne Keitel, Gunter Süß, Randi Gunzenhäuser und Angela Hahn. Lengerich 2003, S.49 – 68

Heinzle 1999

Modernes Mittelalter. Neue Bilder einer populären Epoche. Hrsg. v. Joachim Heinzle. Frankfurt/M. 1999 (= Insel TB 2513)

Kaufmann 1996

Kaufmann, Stefan: Kommunikationstechnik und Kriegführung 1805 bis 1945. Stufen telemedialer Rüstung. München 1996

Krämer 2002

Krämer, Sybille: Virtualisierung oder: Über die Verwandlung von Körpern in Zeichen für Körper. In: Grenzverläufe: der Körper als Schnitt-Stelle. Hrsg. v. Annette Barkhaus und Anne Fleig. München 2002, S. 225-236

Level Up. Digital Games Research Conference. Hrsg. v. Maninka Copier und Joost Raessens. Utrecht 2003

Mittelalter-Rezeption [I]. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions 'Die Rezeption mittelalterlicher Dichter und ihrer Werke in Literatur, bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts.' Hrsg. v. Jürgen Kühnel und A. D. Mück. Göppingen 1979 (= GAG 286)

Mittelalter-Rezeption II. Gesammelte Vorträge des 2. Salzburger Symposions 'Die Rezeption des Mittelalters in Literatur, bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts.' Hrsg. v. Jürgen Kühnel und H. D. Mück. Göppingen 1982

Mittelalter-Rezeption III. Gesammelte Vorträge des 3. Salzburger Symposions: 'Mittelalter, Massenmedien, Neue Mythen'. Hrsg. v. Jürgen Kühnel, Hans Dieter Mück, Ursula Müller und Ulrich Müller. Göppingen 1988 (= GAG 479)

Mittelalter-Rezeption IV. Medien, Politik, Ideologie, Ökonomie. Gesammelte Vorträge des 4. Internationalen Symposions zur Mittelalter-Rezeption an der Universität Lausanne 1989. Hrsg. v. Irene van Burg, Jürgen Kühnel, Ulrich Müller und Alexander Schwarz. Göppingen 1991 (= GAG 550)

Mittelalter-Rezeption V. Gesammelte Vorträge des V. Salzburger Symposions (Burg Kaprun, 1990). Papers from The Fifth Annual General Conference on Medievalism 1990. Hrsg. von Ulrich Müller und Kathleen Verduin. Göppingen 1996 (= GAG 630)

Neitzel 2004

Neitzel, Britta: Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: "See? I'm real..." Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. Hrsg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf. F. Nohr. Münster 2004, S. 193 – 212

"See? I'm real..." Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. Hrsg. v. Britta Neitzel, Matthias Bopp und Rolf. F. Nohr. Münster 2004

Trost 1992

Trost, Vera: Skriptorium. Die Buchherstellung im Mittelalter. Stuttgart 1991

Weinreich 1994

Weinreich, Sonja: Computerspiele - Geschichte, Genres, Markt, Adressanten. In: Buch und Bibliothek 46 (1994) Heft 6/7, S. 586-595

Dr. Nicole Müller/ Dr. Ralf Schlechtweg-Jahn
Ältere Deutsche Philologie
Universität Bayreuth

Wir schlagen Ihnen folgende Zitierweise für diesen Beitrag vor:

Nicole Müller, Ralf Schlechtweg-Jahn: Mittelalterbilder im Computerspiel „Medieval: Total War“. Zu Performativität und Immersion von Spieler und Avatar. Bayreuth 2010.

In: Perspicuitas. Internet-Periodicum für mediävistische Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaft.

Online unter:

http://www.uni-due.de/perspicuitas/mittelalterbilder_computerspiel.pdf.

Eingestellt am 10.01.2010. [16 Seiten.]

DuEPublico

Duisburg-Essen Publications online

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

ub | universitäts
bibliothek

Dieser Text wird via DuEPublico, dem Dokumenten- und Publikationsserver der Universität Duisburg-Essen, zur Verfügung gestellt. Die hier veröffentlichte Version der E-Publikation kann von einer eventuell ebenfalls veröffentlichten Verlagsversion abweichen.

DOI: 10.17185/duepublico/78587

URN: urn:nbn:de:hbz:465-20230710-081407-9

Alle Rechte vorbehalten.